

Haurrak, nerabeak eta Internet:

ohiturak, arriskuak eta erabilera segurua
(Hurtzaro Ikastolako datuetan oinarrituta)

-

HH-LH4: AZAROAK 22

LH5-DBH4: AZAROAK 8

17:00-18:30, jantokiko goiko solairuan

*200 personentzat tokia egongo da.
Aldibereko itzulpen zerbitzua eskainiko dugu,
baita zaintza zerbitzua ere.*



Hurtzaro Ikastola

www.hurtzaroikastola.eus



Hurtzaro Ikastola
bizitzarako hezkuntza



ikastolenelkartea

Rakel Gamito Gomez



- Hezkuntza zientzietan doktorea.
- UPV/EHUko irakaslea eta ikertzailea.
- Hezkuntza eta Kirol Fakultatea - Didaktika eta Eskola Antolakuntza (IKT).
- IkHezi (ikerketa hezitzailea) taldea.

www.rakelgamito.eus

Adin txikikoen Interneten
erabilerari eta arriskuei buruzko
kasu azterketa bat.
Pertzepziotik kontzientzia piztera

Rakel Gamito Gomez
2019

Zuzendariak: Pilar Aristizabal Llorente
eta María Teresa Vizcarra Morales



**Adin txikikoen
Interneten
erabilerari eta
arriskuei buruzko
kasu azterketa bat.
Pertzepziotik
kontzientzia piztera**
(Gamito, 2019)

Gaurko saioa

- Haurren errealitate digitala ezagutzea eta bertako ikasleen erabilera-ohiturak aztertzea.
- Interneten onurak eta arriskuak identifikatzea (ikastolan etika teknologikoa eta zinerbullying lantzen dituzte).
- Familian Interneten erabilera arduratsua gidatzeko bitartekaritza-estrategiak barneratzea (gaurkoa abiapuntua izango da, ikastolan gaiak jarraipena izango du).



Eskaintzen den informazio orokorra da eta norberak bere etxeko testuinguru propioa egokitu beharko du.

Errealitate digitala

2021 *This Is What Happens In An Internet Minute*



Created By:
@LoriLewis
@OfficiallyChadd

Errealitate digitala



Pantailak...

Txiki-txikitatik, askotariko formetan eta leku/momentu guztietan.

Errealitate digitala

Gomedioak:

0-2 urte: 0

2-4 urte: - 1

Datuak:

1-3 urte: 2,5

ORDU/EGUN



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/andrewangelov-14058356/>

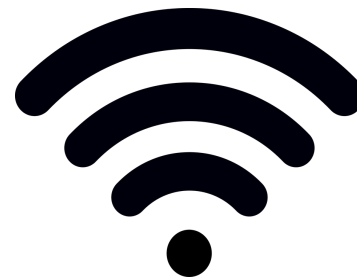
Errealitate digitala

Eta gero... Internet!

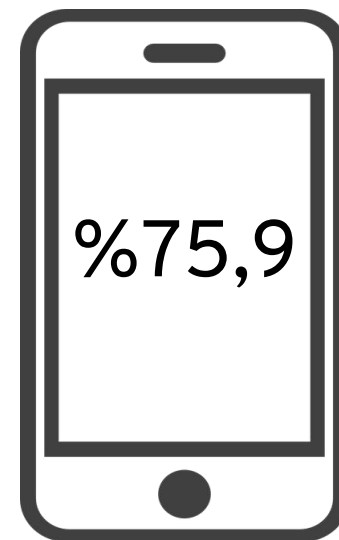
6-15 urte (EAE)



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/ghcassel-5150962/>



% 99.1



INE, 2021

Errealitate digitala



Erabilera:

9-11 urte: 131 min/egun.

...

12-14 urte: 202 min/egun.

15-16: 253 min/egun.

Erralitate digitala



Fuente de la imagen: https://pixabay.com/users/bob_dmyt-8820017/

Bideoak eta jolasak

- Online plataformak
- Haurrentzako edukiak?

Erralitate digitala



Los 10 niños youtubers que más triunfan en España

2021		MARKETING eCOMMERCE			Top youtubers niños	
2021	2022	Nombre	Seguidores 2022	Variación 2021/2022		
1	1	Las Ratitas	24.700.000	3,78%		
2	2	MikelTube	8.300.000	9,93%		
	3	SaneuB	7.560.000			
3	4	Karina & Marina	4.440.000	8,29%		
5	5	TeamNico	3.980.000	6,99%		
4	6	Arantxa Parreño	3.940.000	2,07%		
7	7	Jugando con Aby	3.090.000	2,66%		
8	8	El Mundo de Clodett	2.790.000	0,36%		
9	9	La Familink	2.520.000	17,76%		
	10	Lady Pecas	1.890.000			

Errealitate digitala



Irudien iturriak: jolasen webguneak/aplikazioak

Online, oso erakargarriak eta azkarrak

Errealitate digitala



Guzti honek alderdi **positiboak** baditu
(nahiz eta joera beti kontrakoa izan)

Errealitate digitala

- Mundua ulertzeko: informazioa + pertsonak.
- Komunikazioa eta harremanak indartu.
- Hezkuntza-praktikak sakontzeko.
- Garapen kognitiborako, digitalerako eta sormenerako.
- Pertsona bezala eraikitzeko.
- Aktibismorako.
- Inklusiorako.
- Aisialdirako.



Errealitate digitala



eta garrantzitsua da
horiek ezagutzea,
bitarkera itza modu
egokian gidatzeko!

Baina... alderdi
negatiboak baita

Errealitate digitala

Pantailen arriskuak



- Eduki ezegokiak
- Gehiegizko erabileraren ondorio fisikoak
- Gehiegizko erabileraren ondorio kognotiboak eta emozioanak
- Ziberjazarpena

Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/twinquinn84-2145334/>

Errealitate digitala

Pantailen arriskuak



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/twinquinn84-2145334/>

Eduki ezegokiak (bilatuta edo ez):

- Adinerako ezegokiak: pronogrfia, armak...
- Balio ezegokiak: kontsumoa, estereotipoak, komunikazio bortitza, enpatia falta, arrazakeria, gorrotoa...
- **Kontsumo indibiduala → Ikuspegi kritikoa eraikitzeko aukerarik ez.**

Errealitate digitala

Pantailen arriskuak



Errealitate digitala

Pantailen arriskuak



Errealitate digitala

Pantailen arriskuak



Errealitate digitala

Pantailen arriskuak



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/twinquinn84-2145334/>

Gehiegizko erabileraren ondorio fisikoak:

- Beste ekintza batzuei denbora kentzea: deskantsua, harremanak...
- Sedentarismoa. Pisu-arazoak. Tonu falta. Koordinazio arazoak.
- Gorputz-jarrera ezegokiak.

Errealitate digitala

Pantailen arriskuak



Gehiegizko erabileraren ondorio kognotiboak eta emozioanak:

- Arreta mantentzeko/ autokontrol arazoak.
- Emozioak identifikatzeko eta horiek erantzuteko gaitasun sozial falta.

Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/twinquinn84-2145334/>

Errealitate digitala (orokorra)

Pantailen arriskuak



Ziberjazapena:

- Forma ugari.
- 24x7.
- 3 protagonista.

Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/twinquinn84-2145334/>

Gidaritzarako gakoak



**Eta guzti
honen
aurrean,
zer?**

**Ez
ezkutatu!**

Gidaritzarako gakoak



Eremu digitalean ere, behar gaituzte!

Gidaritzarako gakoak

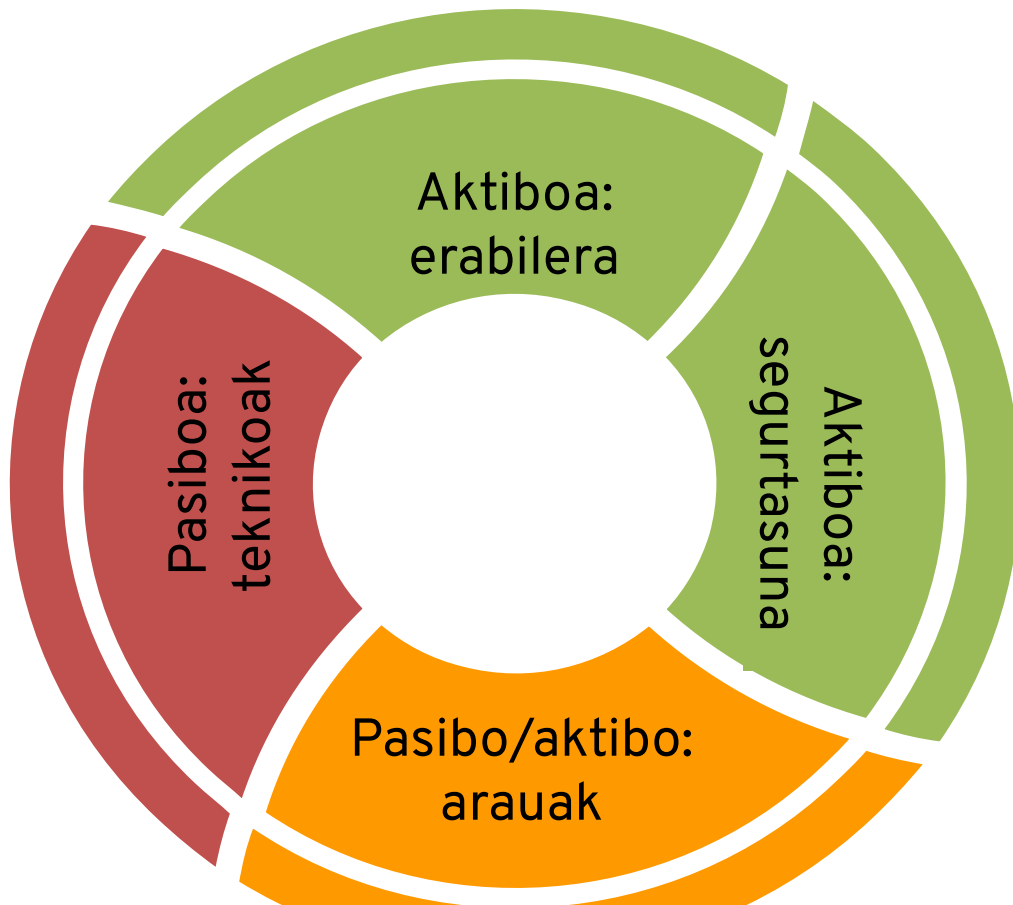


...bidea ez da erraza!

Erabilera kontziente eta kritikoa eraiki behar dugu!

Gidaritzarako gakoak

Internet: erabilera arduratsua sustatu



- Bitartekaritza-estrategia aktiboen alde egin.

Gidaritzarako gakoak

Aukerak teknikoak, egon badaude:



uBlock Origin
by Raymond Hill

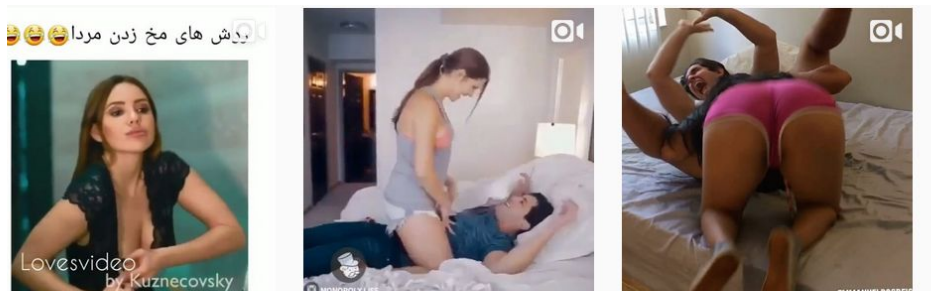
Behingoz, blokeatzaile eraginkor bat. PUZ eta memorian arina.



Family Link



Baina ez dute miraririk egiten... eta ez dira betirako...



Gidaritzarako gakoak

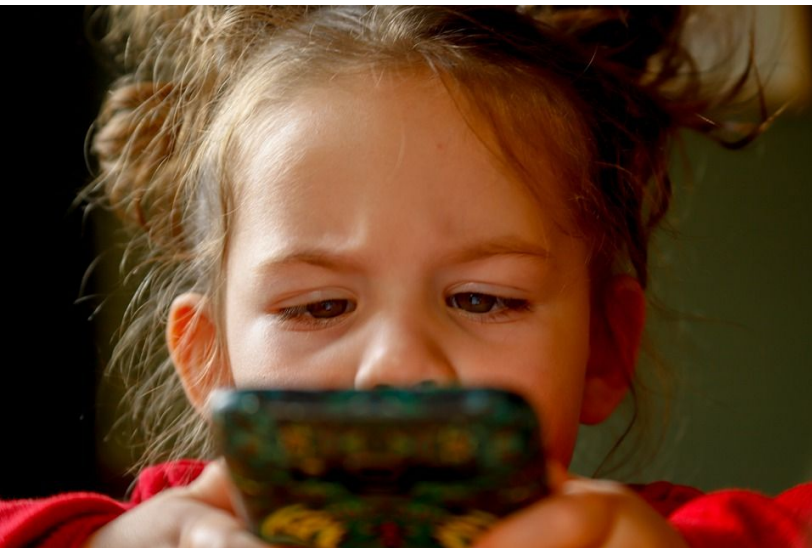
Prebentzioa, aldiz, bai.

Beraz, zuen bitartekaritza eta gidaritza da segurtasun-tresnarik onena!



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/klimkin-1298145/>

Gidaritzarako gakoak



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/mirkosajkov-14973806/>

- Gehiegizko erabilera ekidin (eta ez justifikatu).

“Ikaragarri gustatzen zaio”
(bat-bateko estimulazio azkarra)

“Tabletarekin hobeto jaten du”
(estimulazioa, arreta, jatearen ekintzari garrantzirik ez)

“Bestela bidaian aspertzen da”
(zer da aspertzea?)

“Bakarrik eduki hezigarriak”
(ikaskuntza esperientziala behar dute)

Gidaritzarako gakoak



- Pantailak ez diren beste aukera batzuk eskaini.
- Zaletasunak (digitalak baita) familian partekatu.
- Informazioa eskaini eta gogoeta kritikoa sustatu: arriskuak, pribatutasun-aukerak...

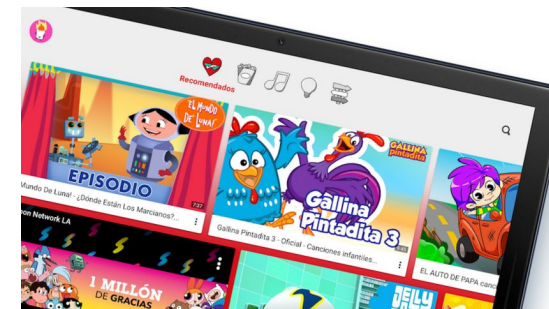
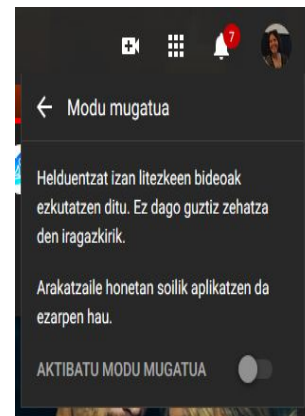
Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/finelightarts-890049/>

Gidaritzarako gakoak (orokorra)

- Zaindu: adinerako egokiak diren baliabideak eskaini.



lurdiaren iturria: <https://pixabay.com/users/sasint-3639875/>



Irudien iturriak: zerbitzuen webguneak/aplikazioak

Gidaritzarako gakoak

- Pantailen erabilera egokirako, pentsatu: Zer? Noiz? Zertarako? Nola? Norekin? Zenbat denbora?
- Mugak/arauak adostu. Arauak = denbora+jokabideak.



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/publicdomainpictures-14/>

Gidaritzarako gakoak

- Txiki-txikitatik, mugikorra eskutan jarri aurretik.
- Beste familiak epaitu gabe.



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/pexels-2286921/>



GIPUZKOA
ETORKIZUNA
ORAIN

Gidaritzarako gakoak

Ez zarete teknikoki
adituak izan behar!

Helduaren begirada
kritikoa duzue



Gidaritzarako gakoak

Baina bai izan behar zarete eredu!



Irudiaren iturria: https://pixabay.com/users/waldemar_ru-21742176/

Beraz, garrantzitsua da gure erabiera-ohiturak aztertzea eta horri buruz hausnartzea!

Gidaritzarako gakoak

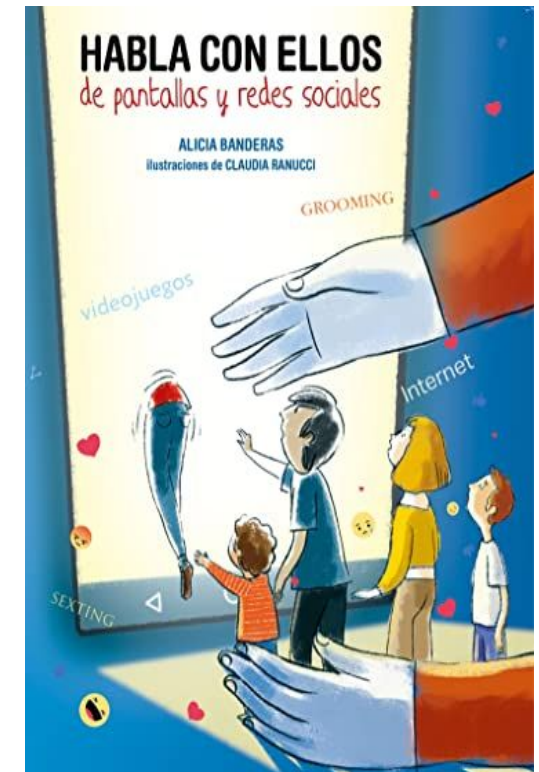
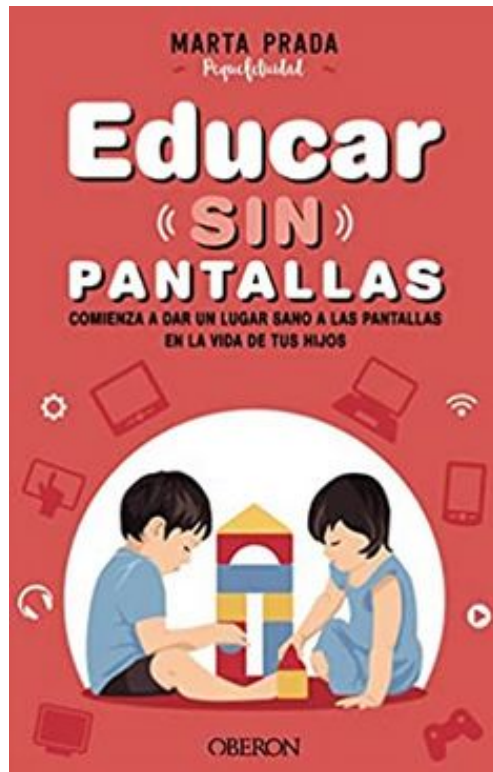


Gidaritzarako gakoak

- **Internet:** informazioa, aholkuak eta material didaktikoa ([is4k](#), [#kulturadigitala](#), [AseguraTIC...](#)).
- **Bideoak:** hausnarketa ([#porunosolovedelatecnologia...](#)).
- **Artikuluak eta berriak:** etengabeko dibulgazioa.

Gidaritzarako gakoak

- **Liburuak:** landutako gaiak sakontzeko.



Galderarik?



Irudiaren iturria: <https://pixabay.com/users/jambulboy-4860762/>

Eskerrik asko



Bibliografía

- Arroyo-Sagasta, A. (2021, azaroa). Pantailak 0-6 adin tartean. *Pantailak 0-6an. Zertarako? Hik Hasi Jardunaldi-etan aurkeztutako hitzaldia*. Zumaia.
- Banderas, A. (2021). *Habla con ellos de pantallas y redes sociales*. Lunwerg.
- Bastero, M. (2022). *Top 10: niños youtubers que triunfan en España (2022)*. <https://marketing4ecommerce.net/ninos-youtubers-mas-seguidos-espana/>
- Duque, I. (2022). *Acercarse a la Generación Z. Una guía práctica para entender a la juventud actual sin prejuicios*. Zenith.
- Gamito, R., Aristizabal, P., Vizcarra, M. T. eta Tresserras, A. (2017). La relevancia de uso crítico y seguro de internet en el ámbito escolar como clave para fortalecer la competencia digital. *Fonseca*, 15, 11-25. doi: [10.14201/fjc2017151125](https://doi.org/10.14201/fjc2017151125)
- Gamito, R. (2019). Adin txikikoen Interneten erabilerari eta arriskuei buruzko kasu azterketa bat. Pertzepzioetik kontzientzia piztera. [Doktore-tesia]. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. <https://www.rakelgamito.eus/tesia/>
- INE, Instituto Nacional de Estadística (2021). Encuesta sobre equipamiento y uso de las tecnologías de la información y comunicación en los hogares. Resultados año 2021. https://www.ine.es/dynqs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735576692
- ISES, Instituto Superior de Estudios Sociales y Sociosanitarios. Ventajas y desventajas de la informática en los niños (d. g.). <https://www.isesinstituto.com/noticia/ventajas-y-desventajas-de-la-informatica-en-los-ninos>
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. eta Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: the perspective of European children: full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries. Deliverable D4*. LSE. <http://eprints.lse.ac.uk/33731>
- Mascheroni, G., Murru, M. F., Aristodemou, E. eta Laouris, Y. (2013). Parents. Mediation, Self-regulation and Co-regulation. In B. O'Neill, E. Staksrud, eta S. McLaughlin (edk.), *Towards a better internet for children? Policy Pillars, Players and Paradoxes* (211-225 orr.). Nordicom. http://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/publikationer-hela-pdf/toward_a_better_internet.pdf
- Prada, M. (2021). *Educación sin pantallas: Aprende a gestionar las pantallas de forma sana, positiva y respetuosa en el hogar*. Oberon.

Bibliografía

Ramis, A. (2021a). *De 0 A 3, ¿Nada de Pantallas*. Octaedro.

Ramis, A. (2021b, azaroa). ¿Qué sentido tienen las pantallas en Educación Infantil? *Pantailak 0-6an. Zertarako? Hik Hasi Jardunaldi-etan aurkeztutako hitzaldia*. Zumaia.

Red Educa (2020). Ventajas y desventajas de las redes sociales en niños/as. <https://redsocial.rededuca.net/ventajas-desventajas-redes-sociales-ninos>

Rial, A. eta Gómez, P. (2018). Adolescentes y uso problemático de Internet. Claves para entender y prevenir. In E. Jiménez, M. Garmendia, eta M. A. Casado (koordk.), *Entre selfies y whatsapps. Oportunidades y riesgos para la infancia y la adolescencia conectada* (157-172 orr.). Gedisa.

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S. & Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020. Survey results from 19 countries. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.4>

WHO, World Health Organization (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. World Health Organization. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/311664>

KREDITOAK ETA BAIMENAK

Egilea: Gamito Gomez, Rakel

Data: 2022ko azaroa

Baimena: Creative Commons [Aitortu-PartekatuBerdin 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Lizentzia honekin lana eta bere edukia kopiatu, banatu eta moldatu ahal izango dituzu, ondorengo baldintzak beteaz:

- Jatorrizko egilea aipatu behar duzu.
- Lan eratorriak, jatorrizko egiletza aitortzeaz gainera, baimen (lizentzia) berdina izan beharko du.



Aitortu-PartekatuBerdin 4.0
Nazioartekoa (CC BY-SA 4.0)